PCSX 2

لأنظمة التشغيل مايكروسوفت ويندوز، لينكس، وماك أو إس إكس. في أحدث إصدار مستقر منه، أصبح بالإمكان تشغيل العديد من ألعاب (PS2) هو برنامج محاكاة مفتوح المصدر لجهاز بلاي ستيشن 2 PCSX2 للحاسوب الشخصي. على الرغم من إمكانية محاكاة كل معالج على حدة x86 متعدد النواة على بنية PS2 في محاكاة معالج PS2 وتتمتع بعض الألعاب بكامل وظائفها.[1] تكمن العقبة الرئيسية في محاكاة PS2، بكفاءة، إلا أن مزامنة المعالجات بدقة أمر بالغ الصعوبة.

يعتمد PCSX2، مثل سابقه PCSX، على بنية المكونات الإضافية، حيث يفصل عدة وظائف عن المحاكي الأساسي. تشمل هذه الوظائف الرسومات، والصوت، وأدوات التحكم في الإدخال، ومحرك الأقراص المضغوطة/أقراص DVD، ومنافذ USB وFireWire (i.LINK). قد تُنتج المكونات الإضافية المختلفة نتائج متباينة من حيث التوافق والأداء. بالإضافة إلى ذلك، يتطلب PCSX2 نسخة من BIOS الخاص بجهاز PS2، وهي غير متاحة للتنزيل من المطورين، نظرًا لمحاولة حقوق النشر والمشاكل القانونية المرتبطة بها. المحاكي غير متوافق مع ألعاب بلاي ستيشن.

معلومات :
- المطور: فريق PCSX2
- أحدث إصدار مستقر: الإصدار 1.0.0 (r5350) (3 أغسطس 2012)
- نظام التشغيل: لينكس، مايكروسوفت ويندوز
- اللغات المتوفرة: متعددة
- حالة التطوير: نشط
- الترخيص: مجاني
- الموقع الإلكتروني: http://www.pcsx2.net/

متطلبات النظام :
الحد الأدنى:
نظام تشغيل ويندوز/لينكس المعالج: أي معالج يدعم SSE2 (بنتيوم 4 وما فوق، أثلون 64 وما فوق) وحدة معالجة الرسومات: أي وحدة معالجة رسومات تدعم Pixel Shader model 2.0، باستثناء سلسلة Nvidia FX (SM2.0) معطل، وبطيء جدًا على أي حال) ذاكرة وصول عشوائي 512 ميجابايت (ملاحظة: يحتاج نظام Vista إلى 2 جيجابايت على الأقل للتشغيل بشكل موثوق) الموصى به

:
ويندوز فيستا / ويندوز 7 (32 بت أو 64 بت) مع أحدث إصدار من DirectX المعالج: Intel Core 2 Duo بسرعة 3.2 جيجاهرتز أو أفضل أو i3/i5/i7 بسرعة 2.8 جيجاهرتز أو معالج AMD Phenom II بسرعة 3.2 جيجاهرتز أو أفضل، وبطاقة رسومات 8800gt أو أفضل (لدعم Direct3D10)، وذاكرة وصول عشوائي (RAM) بسعة 1 جيجابايت على أنظمة Linux/Windows XP، و2 جيجابايت أو أكثر على أنظمة Vista/Windows 7.

نبذة تاريخية:(من ويكيبيديا)
بدأ تطوير برنامج PCSX2 في عام 2001 تقريبًا على يد Linuzappz وShadow، وهما مبرمجان لبرنامج محاكاة PCSX، PlayStation. انضم مبرمجون آخرون لاحقًا إلى الفريق، وتمكنوا في النهاية من تشغيل برامج PlayStation 2 المنزلية البسيطة. بعد العديد من المراجعات وتطوير العديد من الإضافات، تمكن فريق PCSX2 من عرض بعض الألعاب على شاشة التحميل، وحتى لقطات من داخل اللعبة لألعاب أخرى. بدأ الفريق العمل على محاكاة نظام BIOS الخاص بجهاز PlayStation 2، وهو ما ثبت أنه صعب للغاية. بمجرد أن تمكن الفريق من تشغيل نظام BIOS، كان بطيئًا ويعاني من تشوهات رسومية. بعد إنجاز ذلك، بدأ الفريق بالتركيز على تنفيذ الأجزاء المفقودة من المحاكي واستبدال الحلول المؤقتة بمحاكاة صحيحة مع بدء فهمهم لتلك الجوانب.

قام عولد فينغر بتنفيذ أول مُجمّع، مما حسّن السرعة بشكل كبير مقارنةً بالمُفسّر القديم الذي كان بطيئًا بطبيعته. أدت هذه التحسينات تدريجيًا إلى زيادة سرعة وتوافق برنامج PCSX2. انضم زيروفروع لاحقًا إلى الفريق وطوّر إضافتي ZeroGS وZeroSPU2. كما أعاد كتابة مُجمّعي VU وEE، مما أدى إلى تحسينات هائلة في السرعة في الإصدار 0.9.1، الذي صدر في يوليو 2006. خلال صيف 2007، تمكّن عيغاهيرز من تشغيل خاصية اللعب عبر الشبكة، وهو مجال لم يجرؤ أي عضو آخر في فريق PCSX2 على خوضه. في عام 2008، غادر زيروفروع الفريق، وأحرى المبرمجان المتبقيان، ريفراكشن وساقيب، تعديلات طفيفة على المحاكي للحفاظ على استمرارية المشروع. بعد إصدار الإصدار 0.9.4 في نوفمبر 2007، خضعت إضافة GSdx لتغييرات كبيرة من قِبل غابيست، مما حسّن سرعتها. شملت هذه التغييرات إضافة مُعالج العرض Direct3D 10، الذي حلّ مشكلة قص الأسطح (الناتجة عن قيود Direct3D 9) وحسّن أساليب التخزين المؤقت للمحاكي، بالإضافة إلى إعادة كتابة مُعالج العرض البرمجي بالكامل، مما سمح بتنشيطه على خيوط معالجة متعددة، وبالتالي تقليص فجوة الأداء بين مُعالج العرض البرمجي ومُعالج العرض المادي عند تشغيل مُعالج العرض البرمجي على معالج متعدد الخيوط مثل Core i7. وفي فبراير 2009، تمّ تعيين مبرمجين جدد للعمل على المحاكي. تم إصدار PCSX2 0.9.8 في مايو 2011، وتميز بواجهة مستخدم رسومية مُحسّنة باستخدام wxWidgets، مما حسّن التوافق مع أنظمة تشغيل لينكس وويندوز الأحدث. كما أضاف مُجمّع VU جديدًا يُعرف باسم microVU0 لتحسين التوافق مع مُجمّع SuperVU القديم، بالإضافة إلى مُحرر لبطاقات الذاكرة، وتحديث شامل لمُلحق الصوت SPU2-X، مما سمح بتشغيل

ألعاب مثل Burnout 3 لأول مرة على PCSX2، والعديد من التحسينات وإصلاحات الأخطاء الأخرى. تم تحديث مُلحق SPU2-X في يونيو 2011 لتحسين مُحاكاة صوت PS2.

كيفية إعداد PCSX2 :
يمكنك أيضًا الاطلاع على دليل PCSX 2 الرسمي (للإصدار 1.0.0) هنا:

- *دليل برنامج PCSX 2 الإصدار 1.0.0*

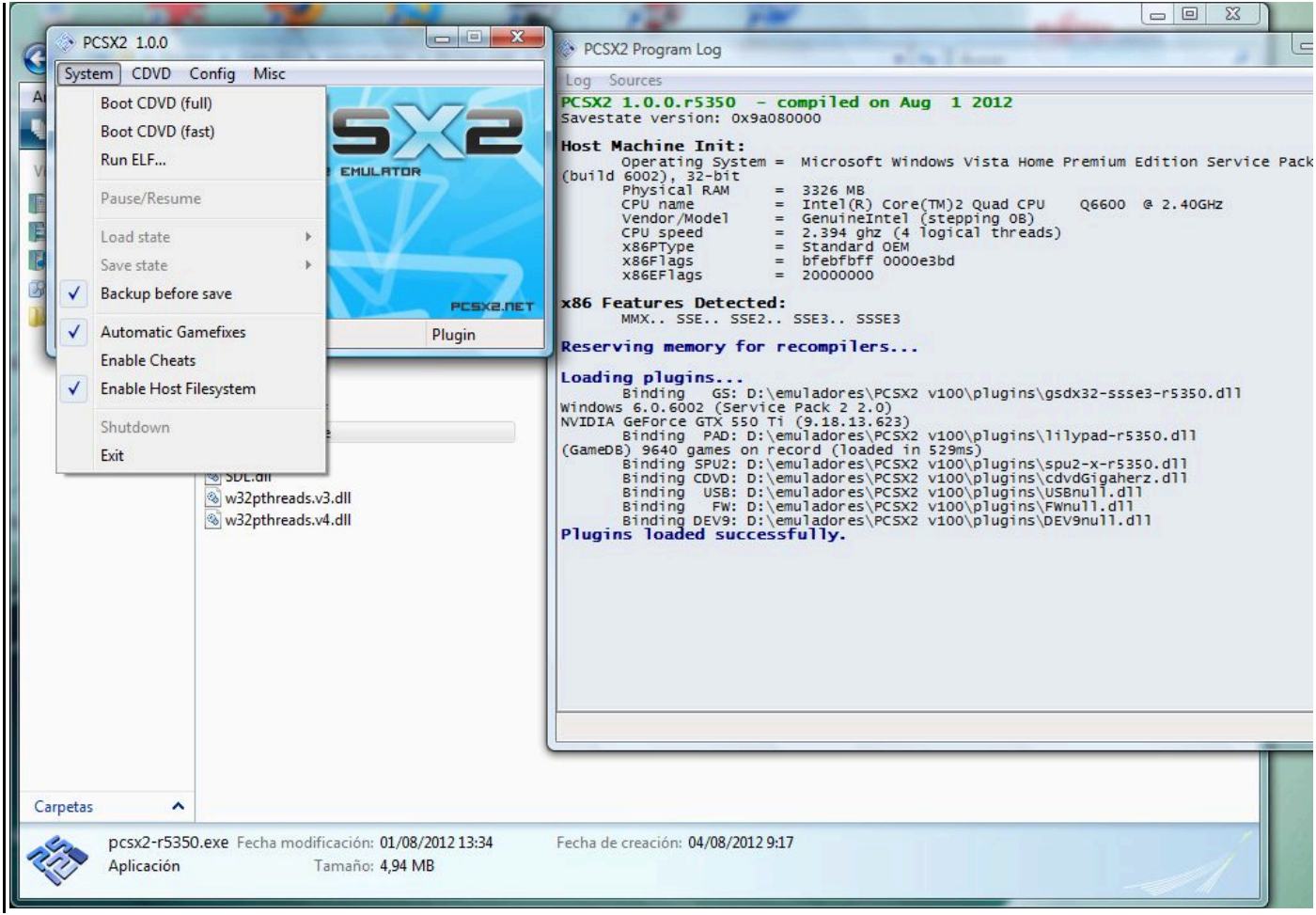
١- حمّل برنامج PCSX2 من موقعه الإلكتروني أو من صفحة التنزيلات لدينا.

٢- استخرج ملفات PCSX2 في مجلد على القرص الصلب.

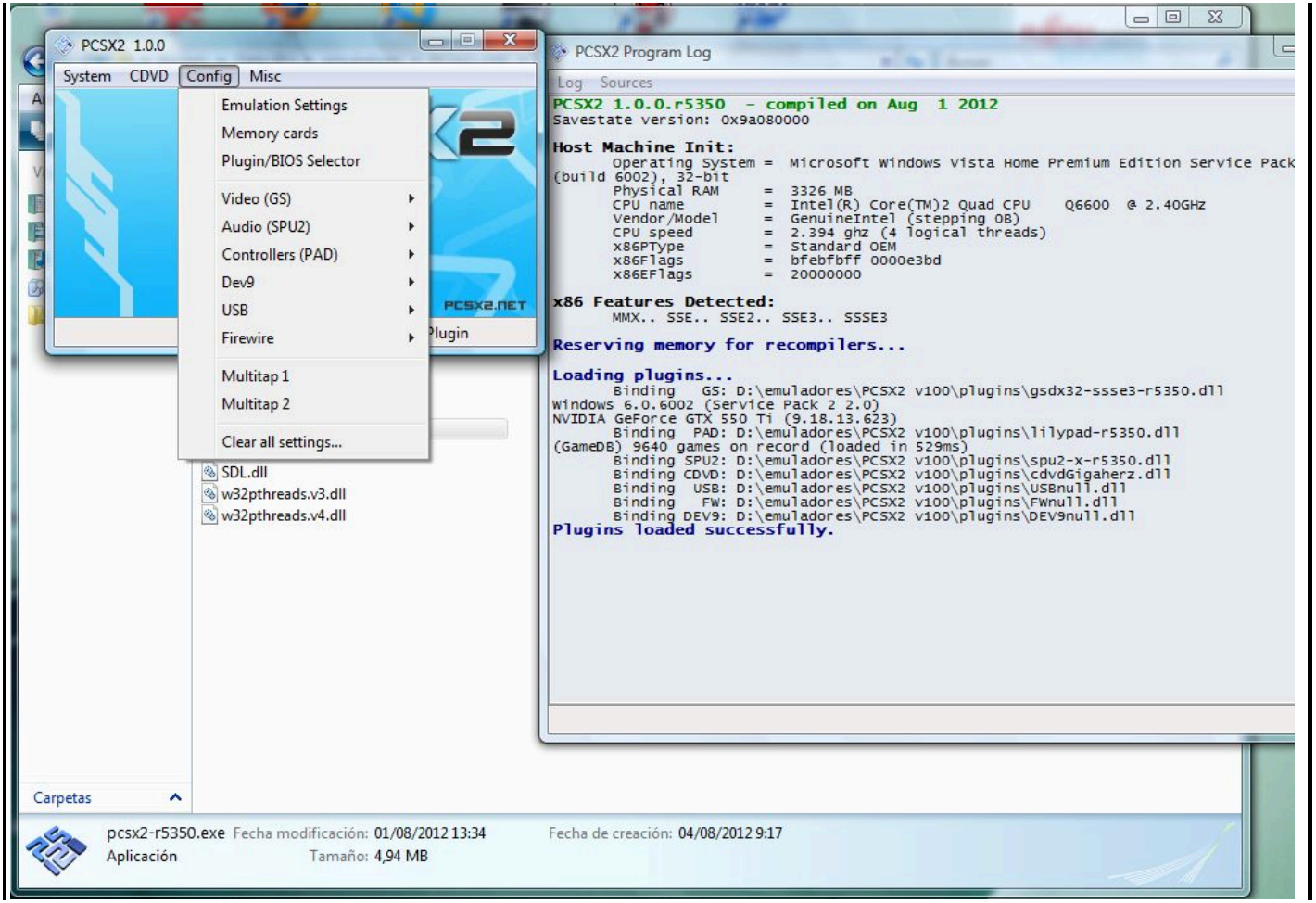
٣- ضع ملف BIOS في مجلد BIOS الخاص ببرنامج PCSX2. نظرًا لأن ملفات BIOS محمية بحقوق الطبع والنشر، لا يمكننا استضافة ملفات BIOS الخاصة بجهاز بلاي ستيشن 2 على موقعنا.

٤- حمّل الإضافات الأخرى (خاصةً إضافة CDVDolio CDVD) واستخرجها في مجلد الإضافات الخاص ببرنامج PCSX2.

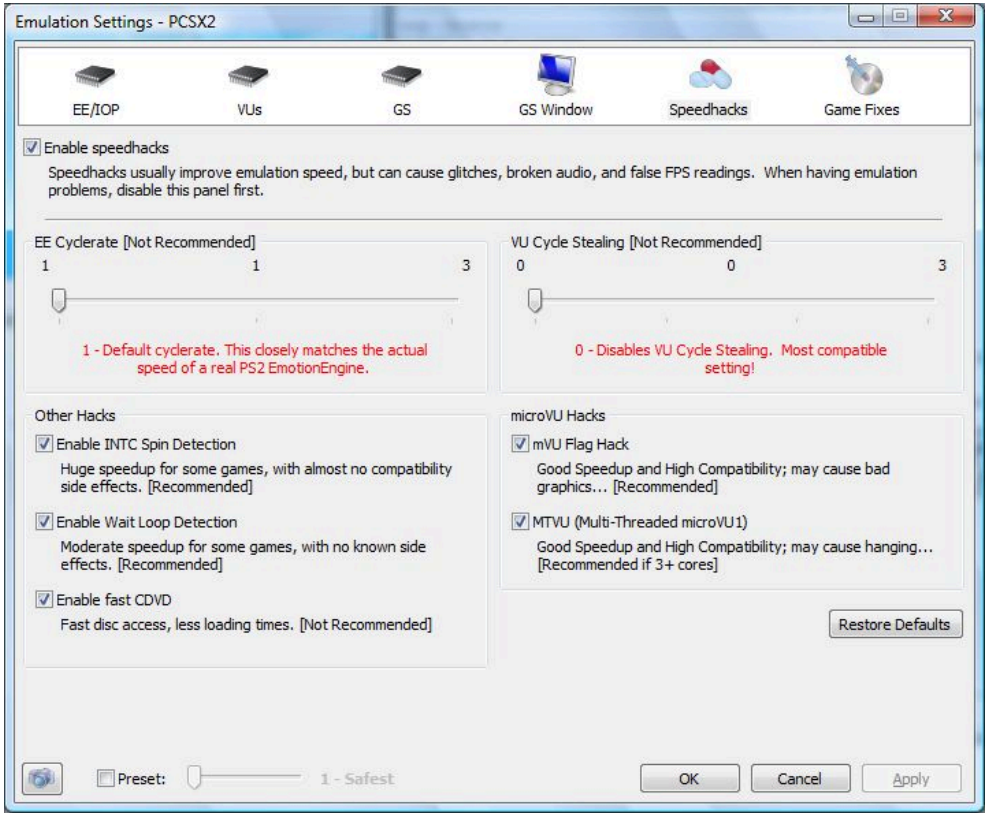
٥- انقر نقرًا مزدوجًا على ملف pcsx2.exe. ستظهر لك واجهة المستخدم الرسومية.


PCSX2 1.0.0
System CDVD Config Misc
Boot CDVD (full)
Boot CDVD (fast)
Run ELF...
Pause/Resume
Load state
Save state
Backup before save
Automatic Gamefixes
Enable Cheats
Enable Host Filesystem
Shutdown
Exit
EMULATOR
PCSX2.NET
Plugin
PCSX2 Program Log
Log Sources
PCSX2 1.0.0.r5350 - compiled on Aug 1 2012
Savestate version: 0x9a080000
Host Machine Init:
Operating System = Microsoft Windows Vista Home Premium Edition Service Pack
(build 6002), 32-bit
Physical RAM = 3326 MB
CPU name = Intel(R) Core(TM)2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz
Vendor/Model = GenuineIntel (stepping 0B)
CPU speed = 2.394 ghz (4 logical threads)
x86PType = Standard OEM
x86Flags = bfebfbff 0000e3bd
x86EFlags = 20000000
x86 Features Detected:
MMX.. SSE.. SSE2.. SSE3.. SSSE3
Reserving memory for recompilers...
Loading plugins...
Binding GS: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\gsdx32-ssse3-r5350.dll
Windows 6.0.6002 (Service Pack 2 2.0)
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti (9.18.13.623)
Binding PAD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\lilypad-r5350.dll
(GameDB) 9640 games on record (loaded in 529ms)
Binding SPU2: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\spu2-x-r5350.dll
Binding CDVD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\cdvdGigaherz.dll
Binding USB: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\USBnull.dll
Binding FW: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\FWnull.dll
Binding DEV9: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\DEV9null.dll
Plugins loaded successfully.
SDL.dll
w32pthreads.v3.dll
w32pthreads.v4.dll
Carpetas
pcsx2-r5350.exe Fecha modificación: 01/08/2012 13:34
Aplicación
Tamaño: 4,94 MB
Fecha de creación: 04/08/2012 9:17

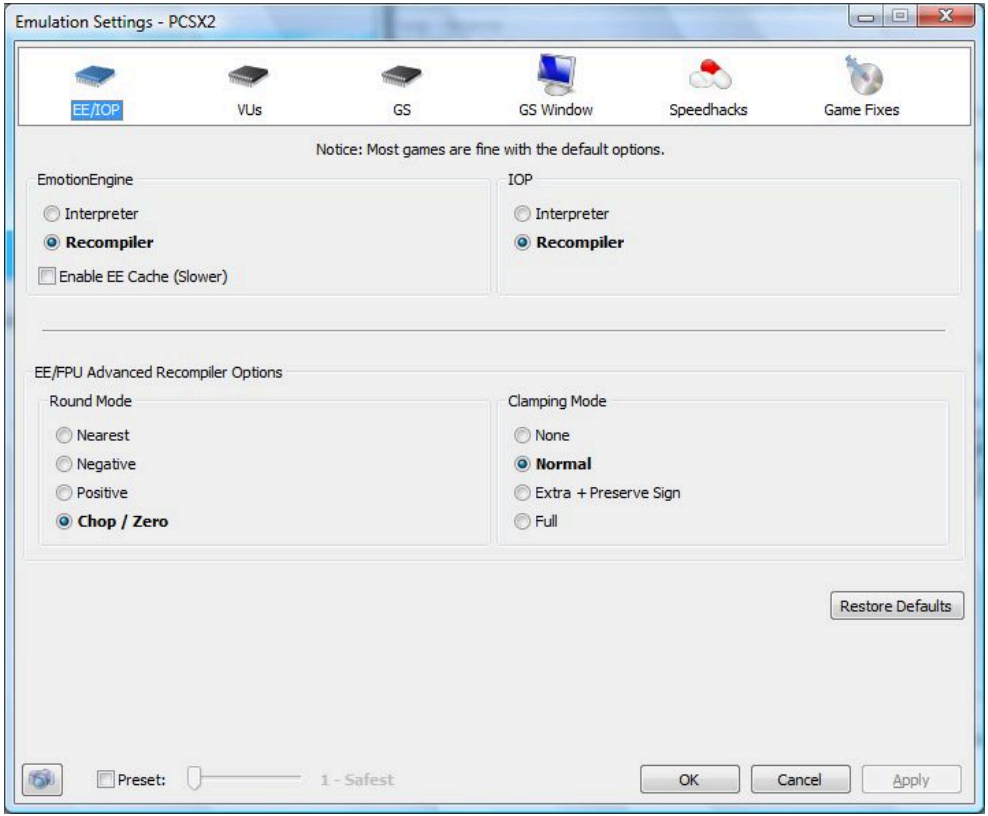
6- الآن انتقل إلى قسم "التكوين".


PCSX2 1.0.0
System CDVD Config Misc
Emulation Settings
Memory cards
Plugin/BIOS Selector
Video (GS)
Audio (SPU2)
Controllers (PAD)
Dev9
USB
Firewire
Multitap 1
Multitap 2
Clear all settings...
PCSX2.NET
Plugin
PCSX2 Program Log
Log Sources
PCSX2 1.0.0.r5350 - compiled on Aug 1 2012
Savestate version: 0x9a080000
Host Machine Init:
Operating System = Microsoft Windows Vista Home Premium Edition Service Pack
(build 6002), 32-bit
Physical RAM = 3326 MB
CPU name = Intel(R) Core(TM)2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz
Vendor/Model = GenuineIntel (stepping 0B)
CPU speed = 2.394 ghz (4 logical threads)
x86PType = Standard OEM
x86Flags = bfebfbff 0000e3bd
x86EFlags = 20000000
x86 Features Detected:
MMX.. SSE.. SSE2.. SSE3.. SSSE3
Reserving memory for recompilers...
Loading plugins...
Binding GS: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\gsdx32-ssse3-r5350.dll
Windows 6.0.6002 (Service Pack 2 2.0)
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti (9.18.13.623)
Binding PAD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\lilypad-r5350.dll
(GameDB) 9640 games on record (loaded in 529ms)
Binding SPU2: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\spu2-x-r5350.dll
Binding CDVD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\cdvdGigaherz.dll
Binding USB: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\USBnull.dll
Binding FW: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\FWnull.dll
Binding DEV9: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\DEV9null.dll
Plugins loaded successfully.
SDL.dll
w32pthreads.v3.dll
w32pthreads.v4.dll
Carpetas
pcsx2-r5350.exe Fecha modificación: 01/08/2012 13:34 Fecha de creación: 04/08/2012 9:17
Aplicación Tamaño: 4,94 MB

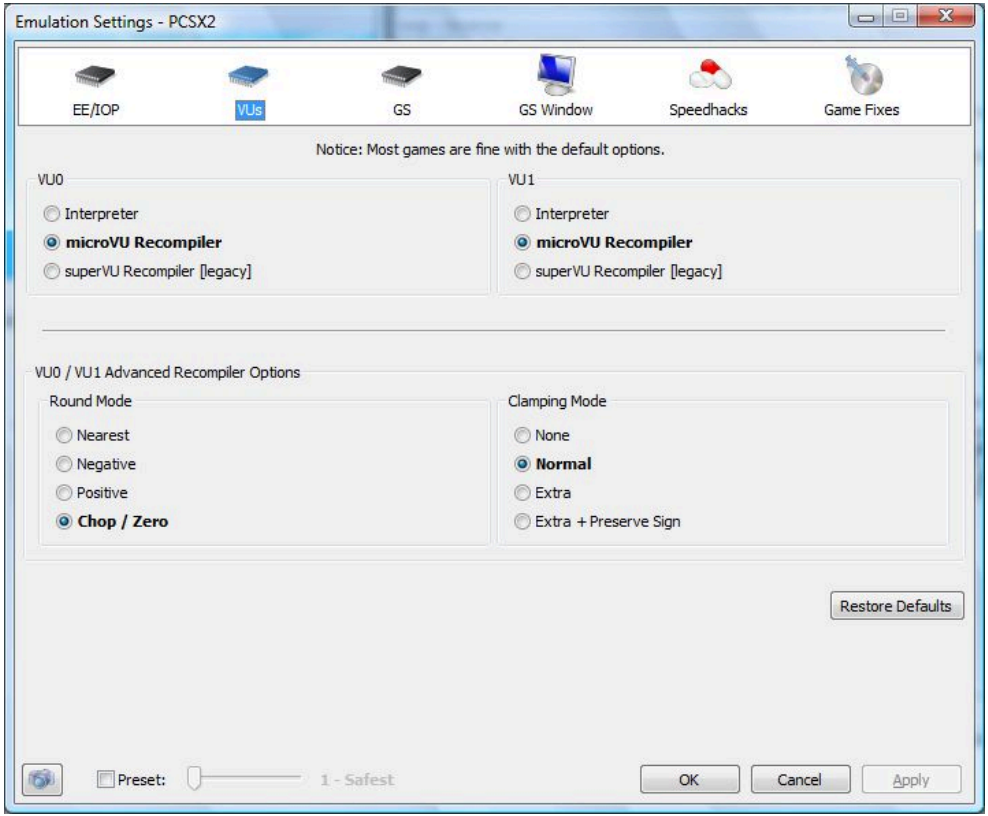
7- انتقل إلى "إعدادات المحاكاة".



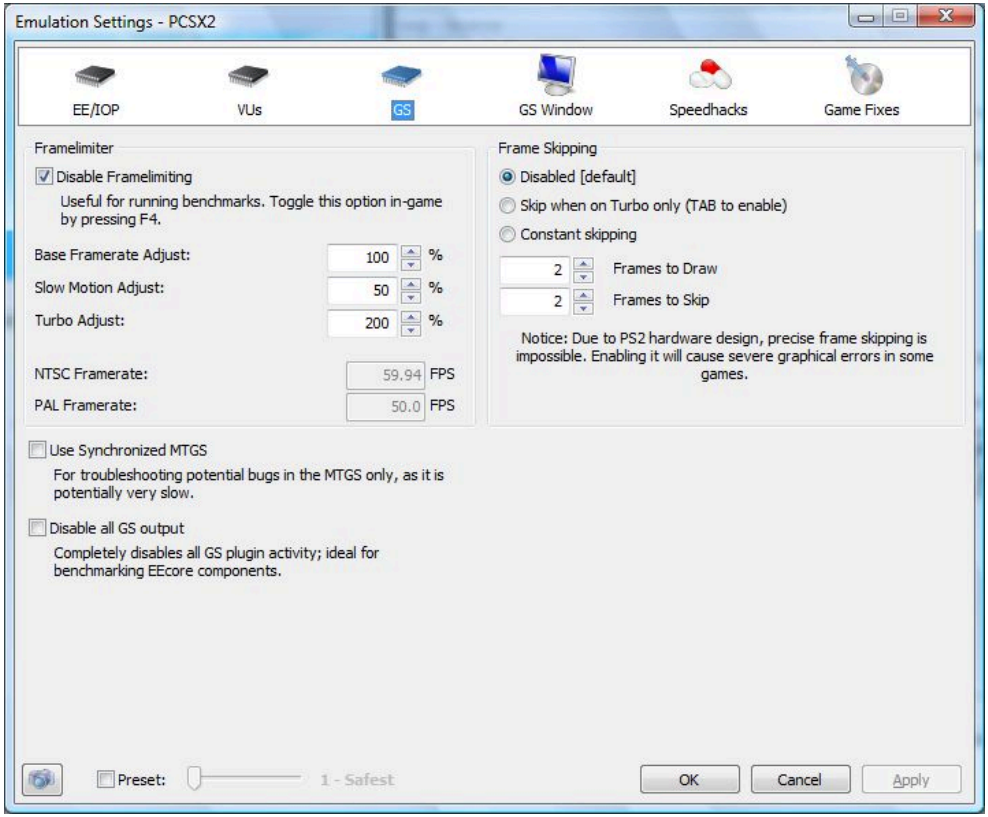
كما ترون في هذه الصورة، يحتوي هذا الجزء من المحاكي على أقسام مختلفة، وسأشرحها بالتفصيل، ولكن للحصول على معلومات أكثر تفصيلاً، يُرجى مراجعة دليل PCSX2 الإصدار 1.0.0 على موقع PCSX2.
نبدأ بقسم EE/IOP، ومن الأفضل تركه كما هو لأنه مُفعّل افتراضيًا في المحاكي، كما هو موضح في لقطة الشاشة.



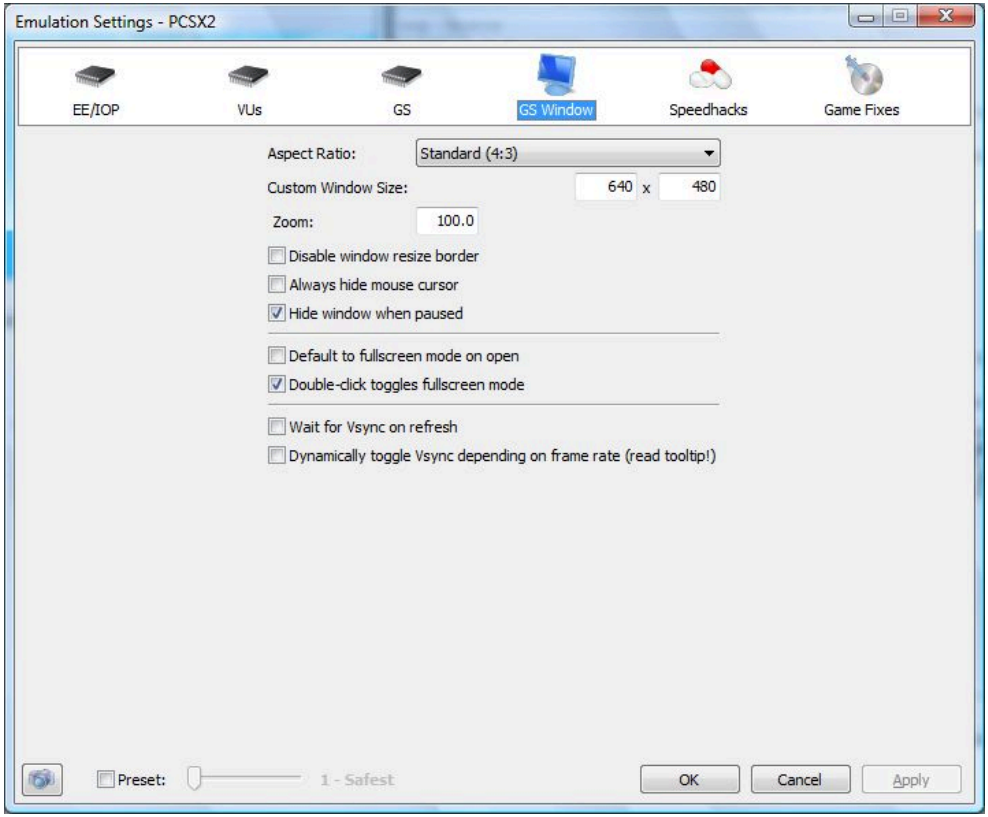
بعد ذلك وصلنا إلى قسم **VU**، يرجى ترك هذا الجزء كما هو في لقطة الشاشة.



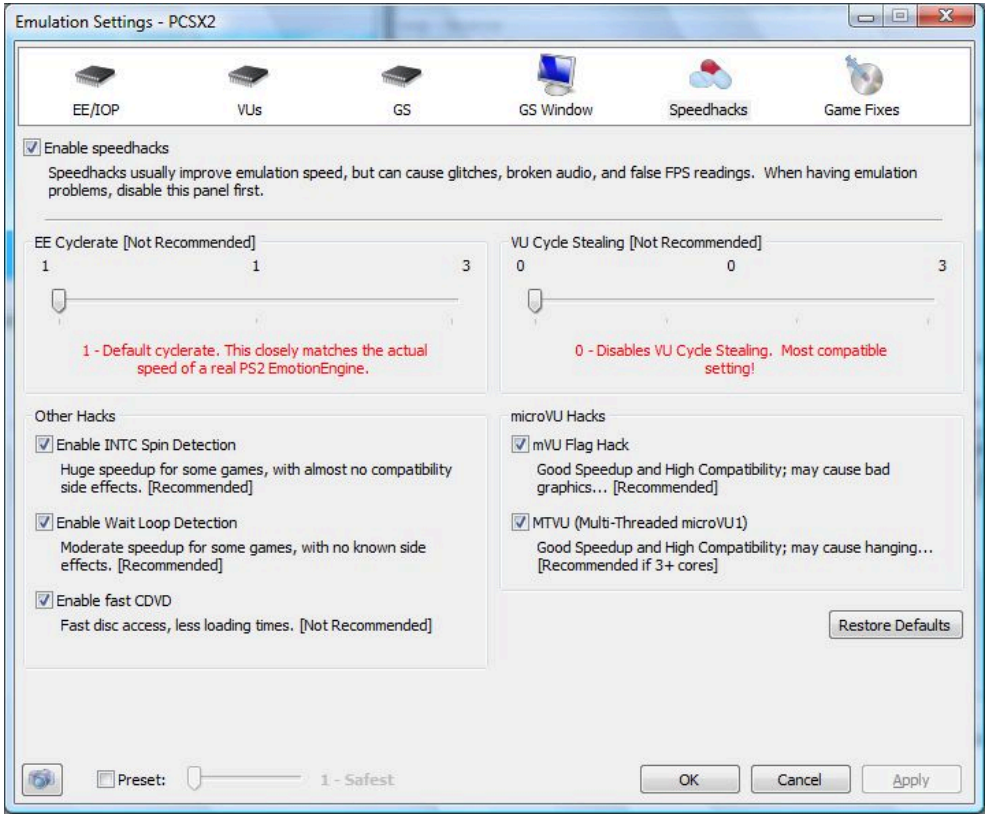
القسم الفرعي التالي هو قسم GS، اتركه كما هو في لقطة الشاشة.



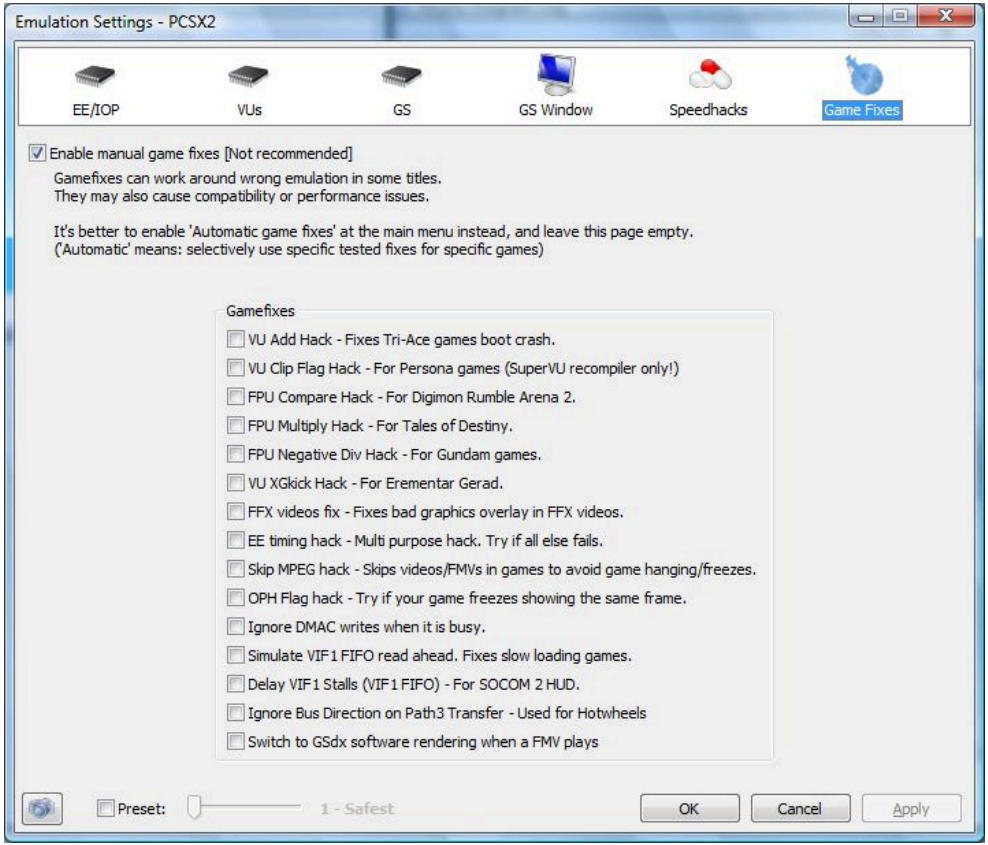
الخيار التالي هو نافذة GS، اتركه كما هو.



ربما يكون هذا القسم الفرعي هو الأهم، حيث يمكنك تفعيل أو تعطيل خاصية تسريع اللعبة. إذا كان لديك جهاز كمبيوتر قوي جدًا، يمكنك تعطيلها، ولكن الإعدادات الموصى بها هي تلك الموضحة في لقطة الشاشة هذه. قد تحتاج الألعاب الأحرى إلى إعدادات مختلفة لتسريع اللعبة لتعمل بشكل أفضل على المحاكي، لذا يُرجى مراجعة إعدادات كل لعبة على حدة. على أي حال، سيختلف أداء اللعبة حسب مواصفات جهازك. هذه هي الإعدادات الافتراضية لتسريع اللعبة:

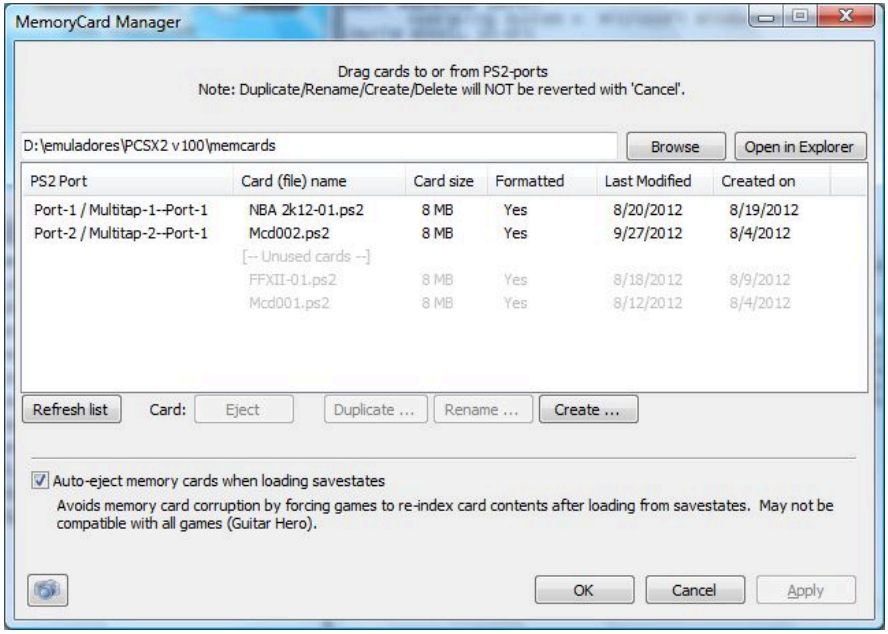


حان الوقت للجزء المهم الاخر من إعدادات المحاكاة، وهو جزء إصلاحات الألعاب. الإعداد الافتراضي هو تعطيل جميع إصلاحات الألعاب، ولكن بعض الألعاب ستحتاج إلى واحد أو أكثر من إصلاحات الألعاب لتشغيلها، لذا يرجى التحقق من كل إدخال لعبة لمعرفة أي منها يحتاج إلى ذلك.



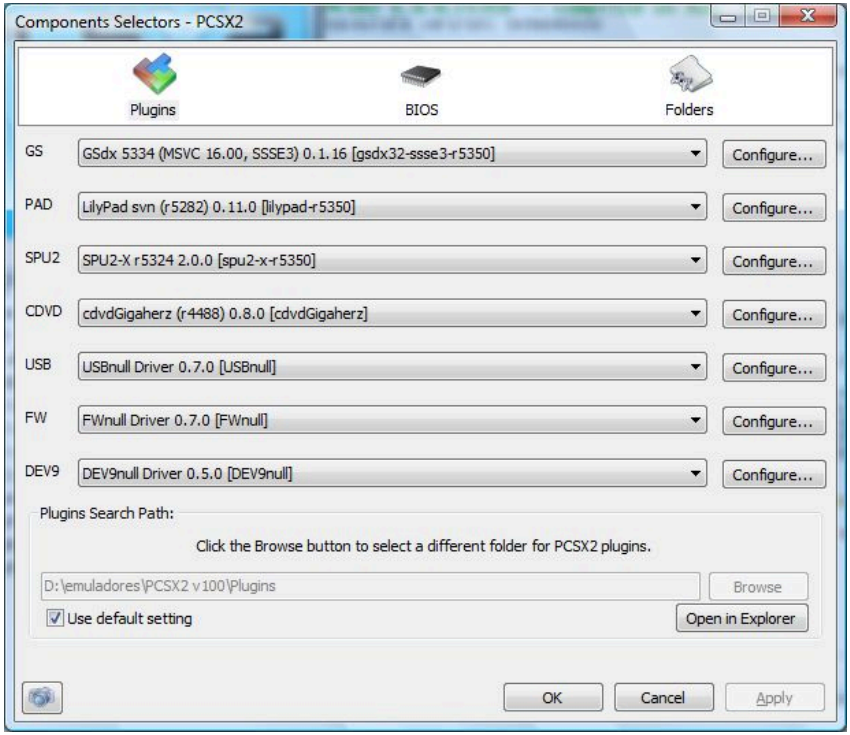
هذا كل ما يتعلق بإعدادات المحاكاة، فلننتقل إلى القسم التالي.

٨- القسم التالي في قائمة "التكوين" هو قسم بطاقات الذاكرة. في هذا الجزء من المحاكي، يمكنك إنشاء بطاقات ذاكرة جديدة، وكذلك تحديد البطاقة التي سيستخدمها المحاكي عند تشغيله.

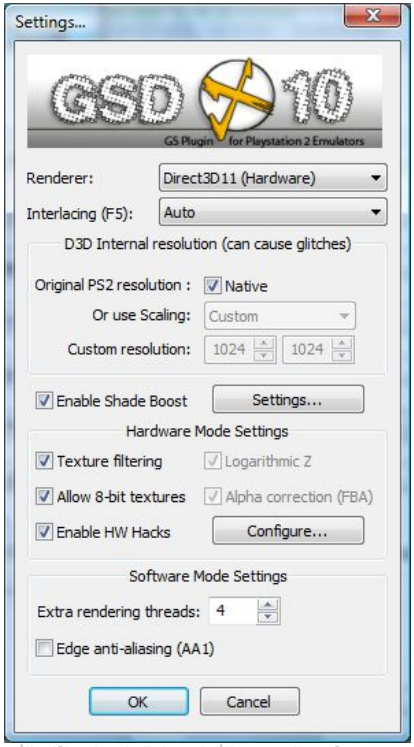


أنشئ بطاقتي ذاكرة وحددهما، والآن يُمكننا الانتقال إلى القسم التالي من المحاكي.

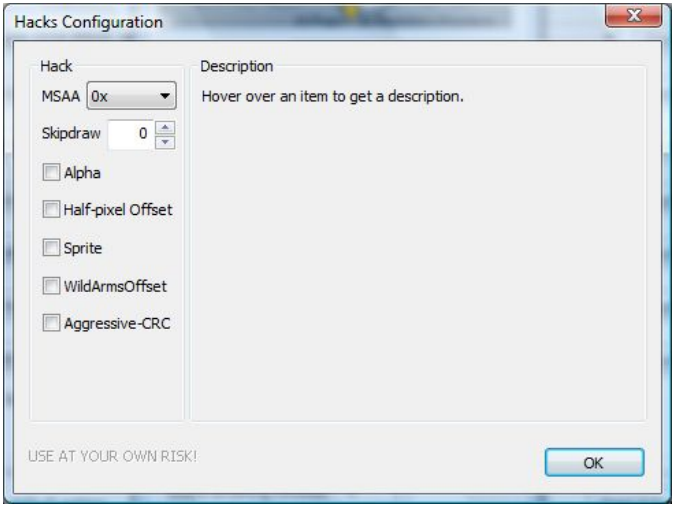
9 - حان وقت الجزء المهم الأخر من المحاكي، وهو "محدد الإضافات/BIOS". لدينا هنا أيضًا 3 أقسام فرعية مختلفة. قسم BIOS لا يحتاج إلى شرح، ما عليك سوى تحديد المجلد عند الحصول على ملف BIOS الخاص بك، وهذا كل شيء. الآن، حان وقت شرح قسم المكونات...



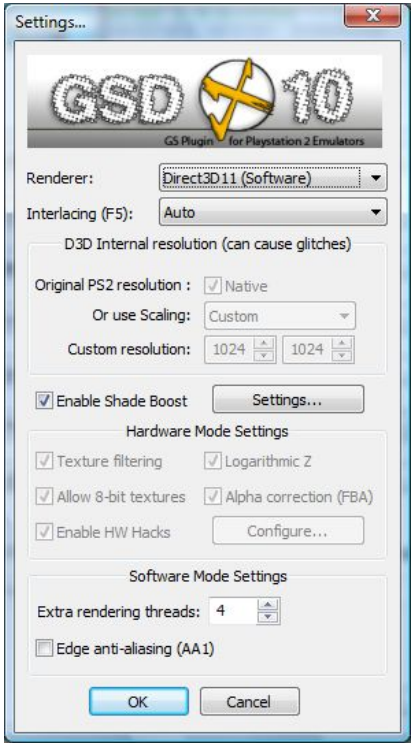
أول خطوة هنا هي اختيار وتكوين إضافة الرسومات، وGSDX هي الأفضل بلا منازع. لا يمكنني استخدام سوى إصدار SSSE3، وبحسب مواصفات جهازك، يمكنك استخدام SSSE4 أو SSSE2 فقط. هذه هي مواصفات الجهاز:



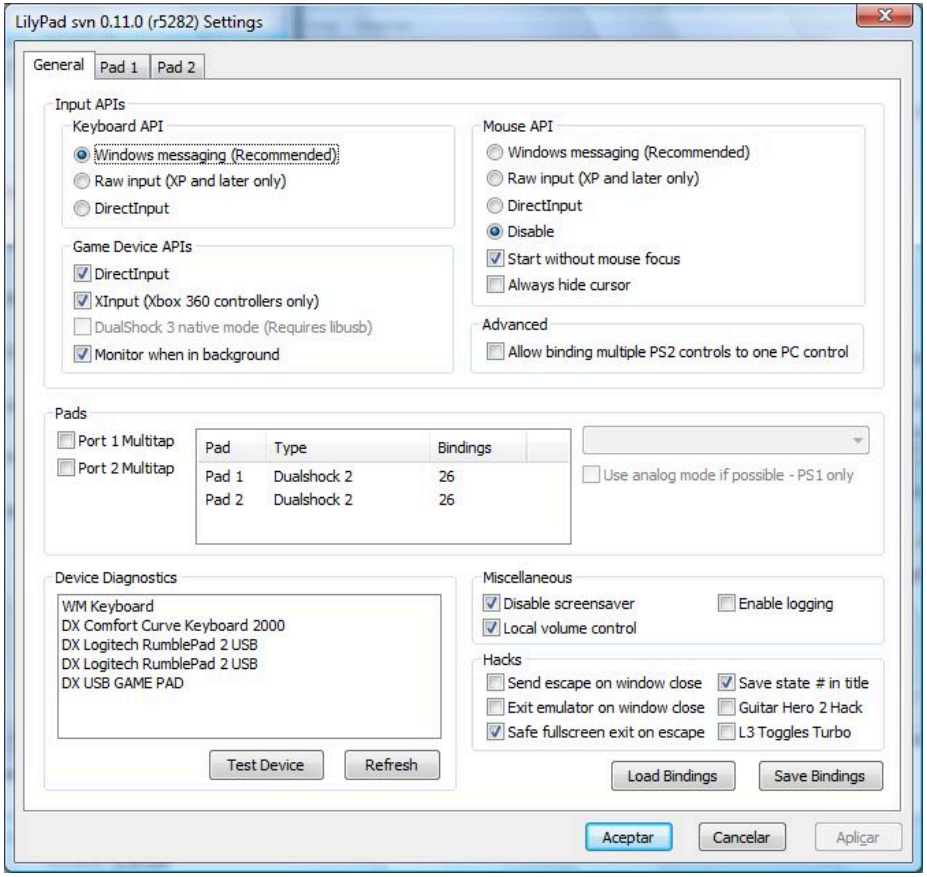
قد تتطلب بعض الألعاب خيار "تمكين اختراقات الأجهزة"، لذا يرجى مراجعة كل لعبة على حدة لمعرفة الألعاب التي تحتاج إليه:

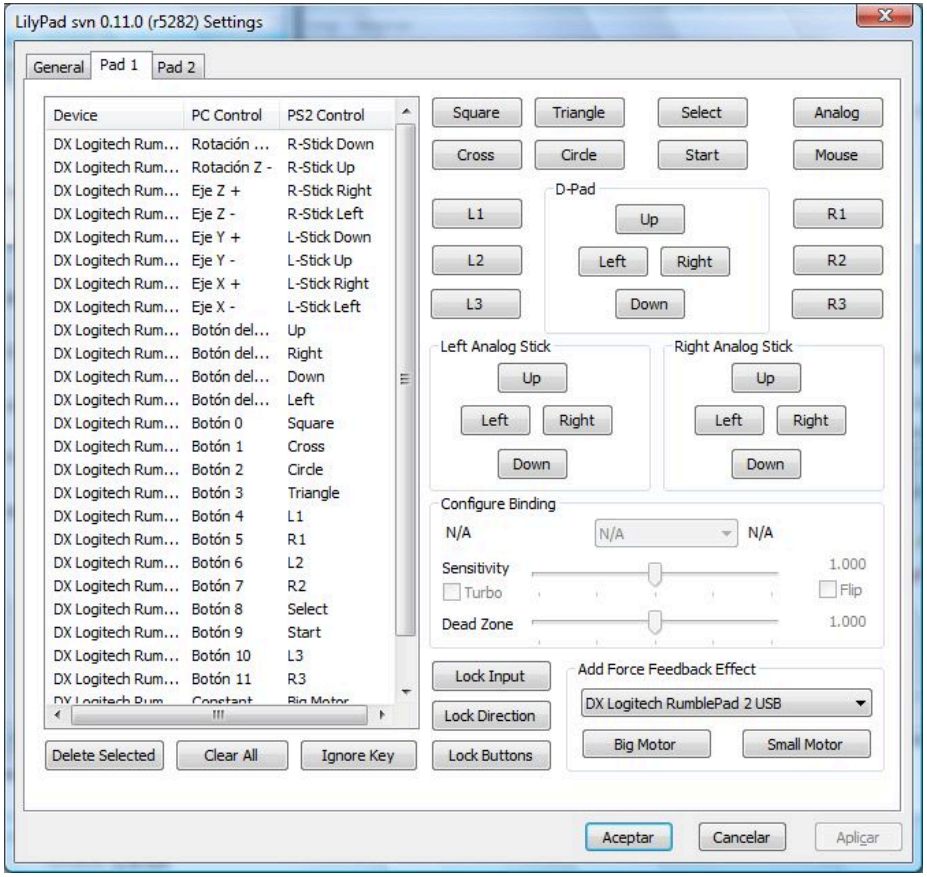


وهذا هو البرنامج:

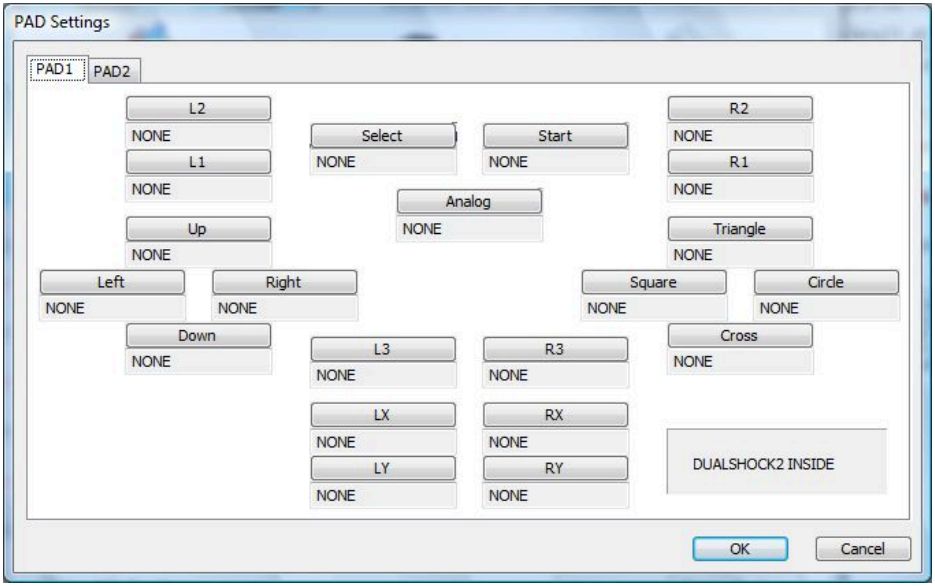


حان وقت استخدام إضافة لوحة التحكم، فهناك بعض لوحات التحكم المتاحة في برنامج PCSX2، وفي حالتي أستخدم إضافة Lilypad.

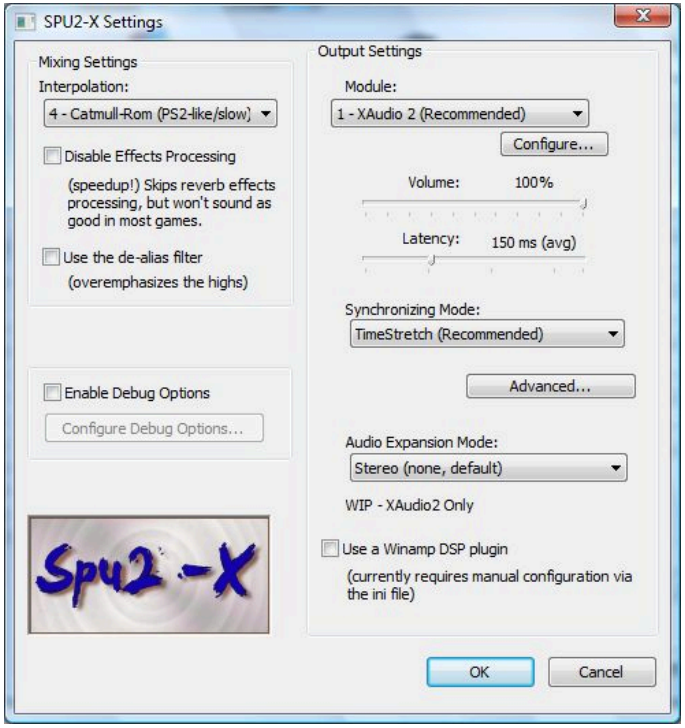

LilyPad svn 0.11.0 (r5282) Settings
General
Pad 1
Pad 2
Input APIs
Keyboard API
Windows messaging (Recommended)
Raw input (XP and later only)
DirectInput
Game Device APIs
DirectInput
XInput (Xbox 360 controllers only)
DualShock 3 native mode (Requires libusb)
Monitor when in background
Mouse API
Windows messaging (Recommended)
Raw input (XP and later only)
DirectInput
Disable
Start without mouse focus
Always hide cursor
Advanced
Allow binding multiple PS2 controls to one PC control
Pads
Port 1 Multitap
Port 2 Multitap
Pad
Type
Bindings
Pad 1
Dualshock 2
26
Pad 2
Dualshock 2
26
Use analog mode if possible - PS1 only
Device Diagnostics
WM Keyboard
DX Comfort Curve Keyboard 2000
DX Logitech RumblePad 2 USB
DX Logitech RumblePad 2 USB
DX USB GAME PAD
Test Device
Refresh
Miscellaneous
Disable screensaver
Enable logging
Local volume control
Hacks
Send escape on window close
Save state # in title
Exit emulator on window close
Guitar Hero 2 Hack
Safe fullscreen exit on escape
L3 Toggles Turbo
Load Bindings
Save Bindings
Aceptar
Cancelar
Aplicar



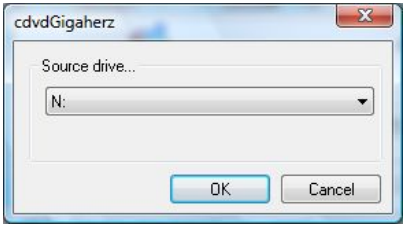
هذا هو الملحق الخاص بلوحة SSSPSX.



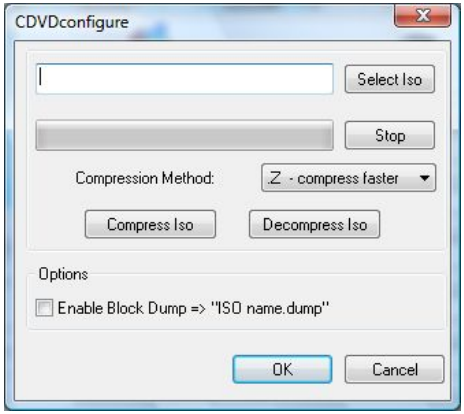
حان الآن وقت ضبط إعدادات مُلحق الصوت SPU-2X، وهو الإعداد الافتراضي، ولكن في هذه المرحلة يمكنك اختيار وضع التزامن بين TimeStretch (الأكثر توافقًا) وAsynch Mix (يُحسّن السرعة قليلًا ولكنه قد يُسبب مشاكل في بعض الألعاب). يوجد أيضًا 4 أنواع مختلفة من أوضاع الاستيفاء، فاختر ما يُناسبك (بعضها أبطأ قليلًا من غيرها حسب مواصفات جهازك).



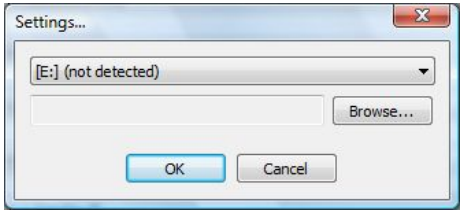
بعد ذلك، حان وقت إضافة CDVD، وهناك 3 إضافات مختلفة، الأولى هي CDVD Gigaherz، وفي هذه الإضافة يمكنك فقط تحديد حرف وحدة التشغيل التي تريد تشغيل اللعبة منها.



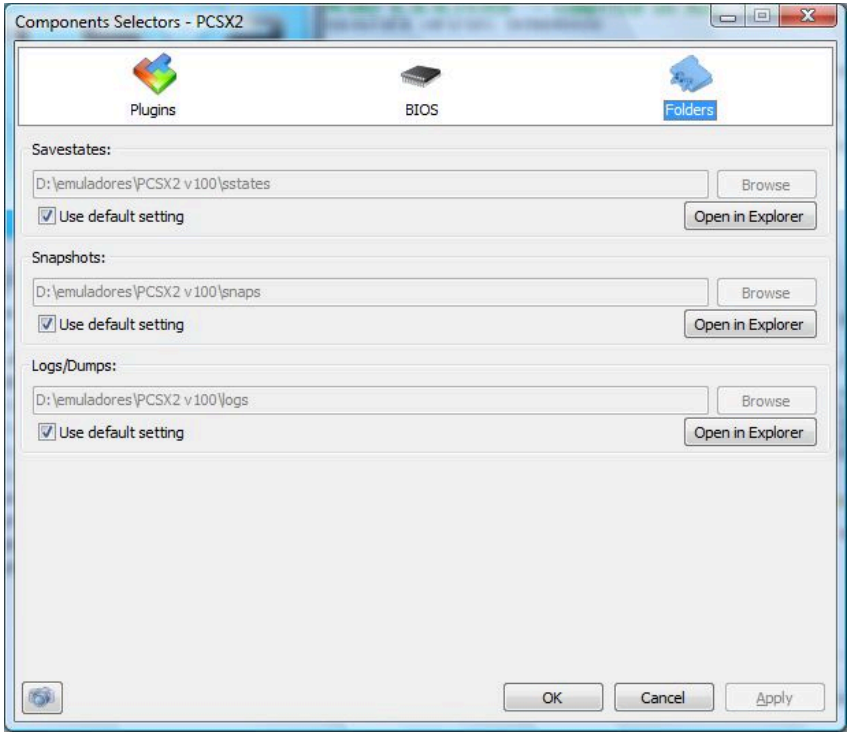
أما الإضافة التالية فهي CDVD Linuz iso، وهي مخصصة لتشغيل ملفات ISO فقط، ولا تدعم تشغيل الأقراص المدمجة أو أقراص DVD. كما تتيح لك هذه الإضافة ضغط ملفات ISO وفك ضغطها، بالإضافة إلى تشغيل الألعاب بالصيغة المضغوطة التي تُنشئها.



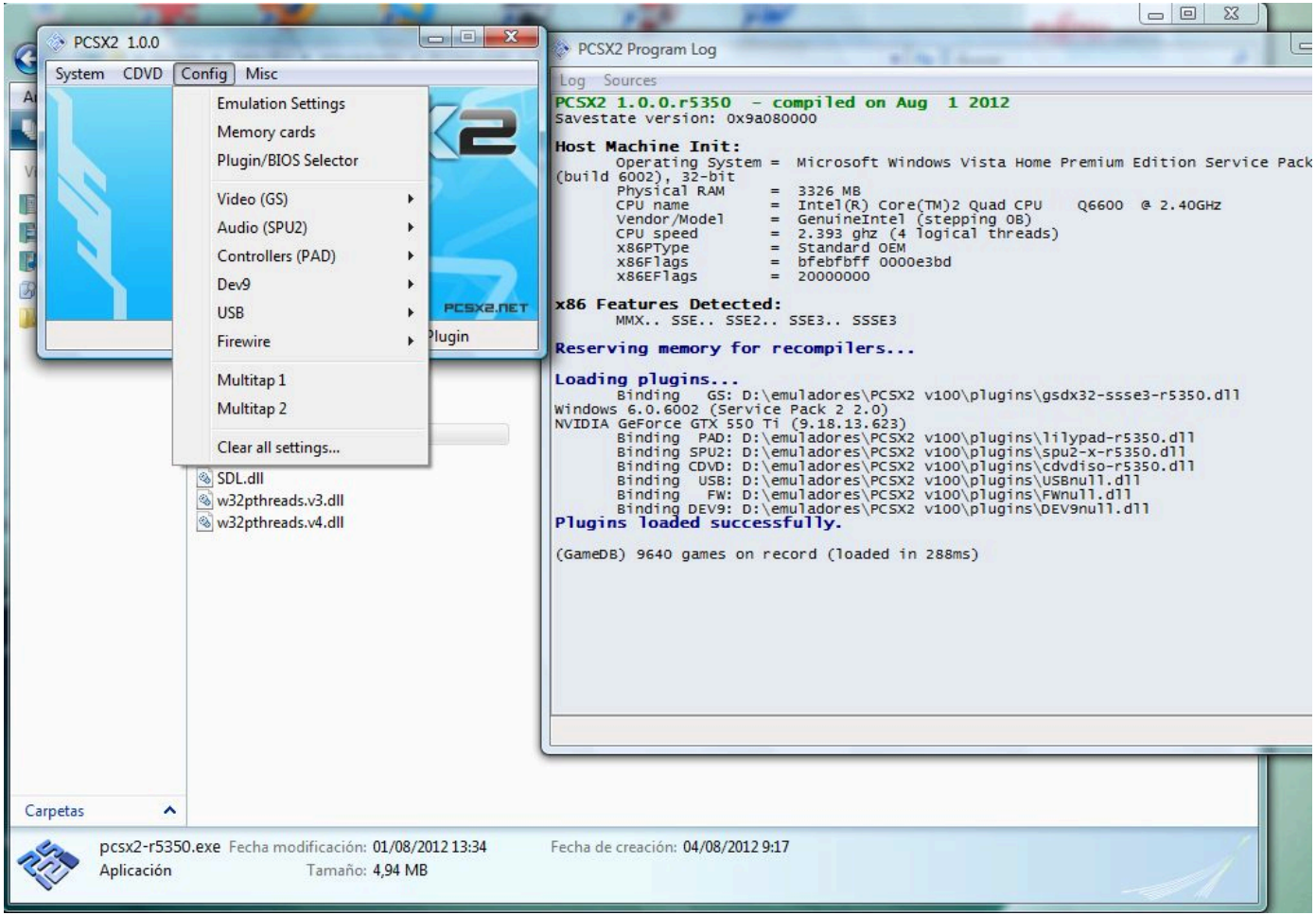
أحدثها، ولكن ليس أقل أهمية، هو برنامج CDVDolio، وهو البرنامج الوحيد حاليًا الذي يُشغّل ألعاب DVD-9 بصيغة DVD. كما يُمكن لهذا البرنامج تشغيل الألعاب بصيغة ISO.



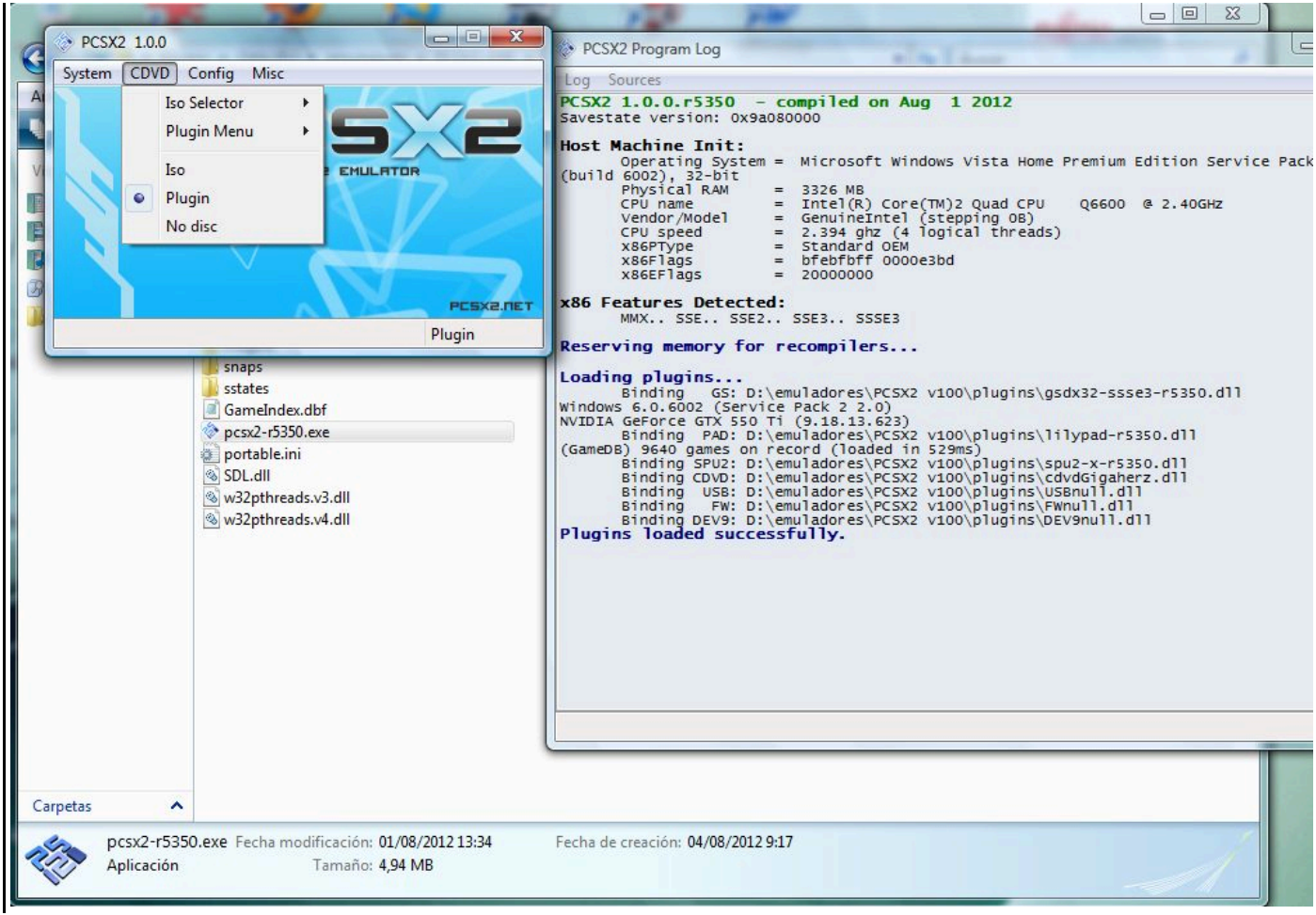
أما الأجزاء الأخرى، USB وFW وDEV9، فاتركها كما هي. بهذا نكون قد انتهينا من قسم الإضافات، والآن حان وقت القسم الفرعي الأخير في قسم اختيار الإضافات/BIOS في المحاكي: قسم المجلدات. في هذا القسم، يمكنك اختيار مجلدات القرص الصلب التي ترغب في تخزين ملفات الحفظ، واللقطات، والسجلات/التفريغات فيها. حدد المجلدات وانتقل إلى الجزء التالي.



10 - حسنًا، تم الآن تكوين جميع المكونات الإضافية، ولكن إذا كنت ترغب في تغيير أي شيء، يمكنك الانتقال إلى قسم تحديد المكونات الإضافية/BIOS أو الانتقال إلى كل جزء من واجهة المستخدم الرسومية الخاص بـ "الفيديو" و"الصوت" و"وحدات التحكم" وإعادة تكوين كل جزء مرة أخرى.


PCSX2 1.0.0
System CDVD Config Misc
Emulation Settings
Memory cards
Plugin/BIOS Selector
Video (GS)
Audio (SPU2)
Controllers (PAD)
Dev9
USB
Firewire
Multitap 1
Multitap 2
Clear all settings...
PCSX2.NET
Plugin
SDL.dll
w32pthreads.v3.dll
w32pthreads.v4.dll
Carpetas
pcsx2-r5350.exe Fecha modificación: 01/08/2012 13:34 Fecha de creación: 04/08/2012 9:17
Aplicación Tamaño: 4,94 MB
PCSX2 Program Log
Log Sources
PCSX2 1.0.0.r5350 - compiled on Aug 1 2012
Savestate version: 0x9a080000
Host Machine Init:
Operating System = Microsoft Windows Vista Home Premium Edition Service Pack
(build 6002), 32-bit
Physical RAM = 3326 MB
CPU name = Intel(R) Core(TM)2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz
Vendor/Model = GenuineIntel (stepping 0B)
CPU speed = 2.393 ghz (4 logical threads)
x86PType = Standard OEM
x86Flags = bfebfbff 0000e3bd
x86EFlags = 20000000
x86 Features Detected:
MMX.. SSE.. SSE2.. SSE3.. SSSE3
Reserving memory for recompilers...
Loading plugins...
Binding GS: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\gsdx32-ssse3-r5350.dll
Windows 6.0.6002 (Service Pack 2 2.0)
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti (9.18.13.623)
Binding PAD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\lilypad-r5350.dll
Binding SPU2: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\spu2-x-r5350.dll
Binding CDVD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\cdvdiso-r5350.dll
Binding USB: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\USBnull.dll
Binding FW: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\FWnull.dll
Binding DEV9: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\DEV9null.dll
Plugins loaded successfully.
(GameDB) 9640 games on record (loaded in 288ms)

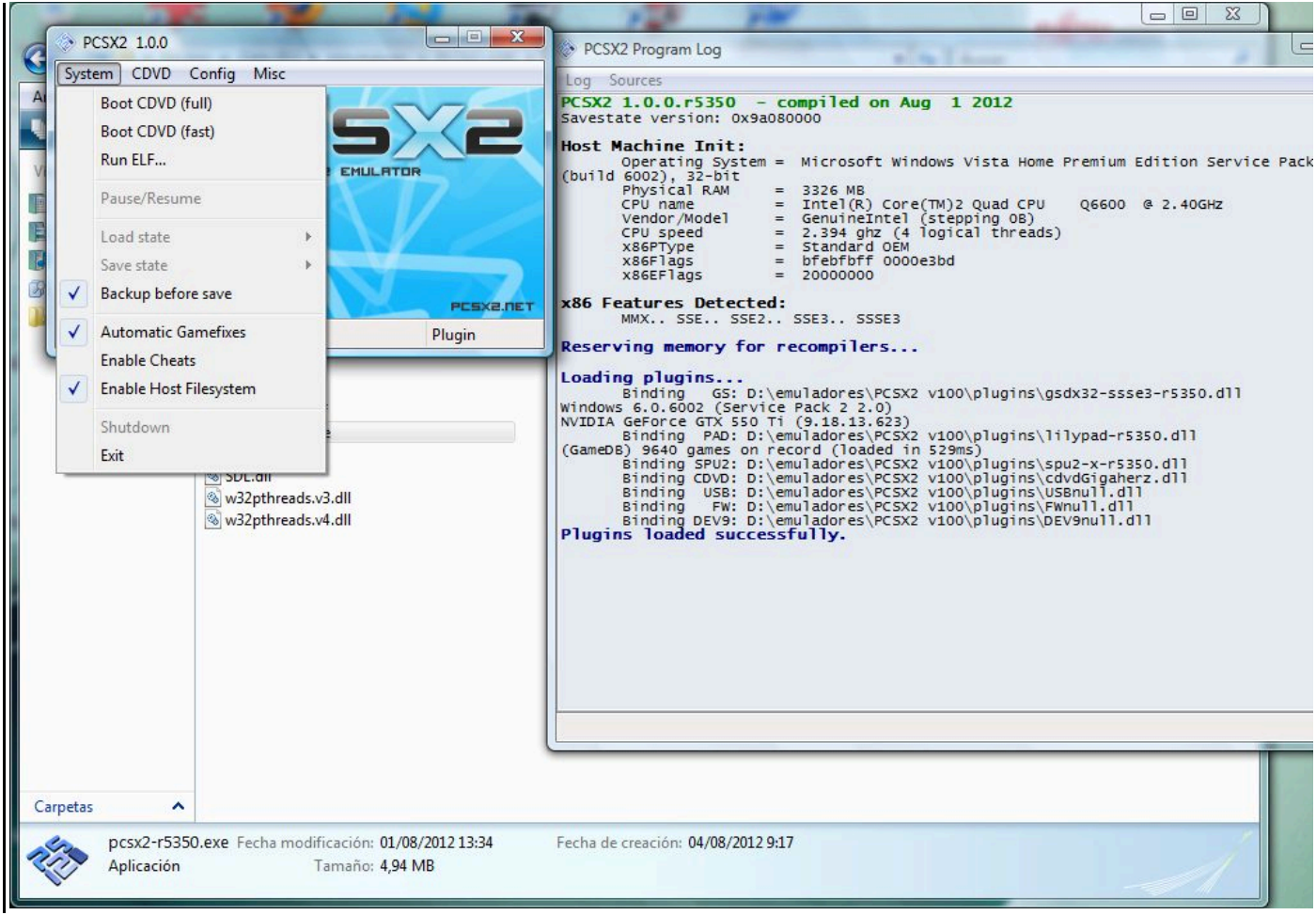
11- بما أننا انتهينا من إعداد كل شيء، فقد حان الوقت للانتقال إلى قسم CDVD في المحاكي:


PCSX2 1.0.0
System
CDVD
Config
Misc
Iso Selector
Plugin Menu
Iso
Plugin
No disc
EMULATOR
PCSX2.NET
Plugin
PCSX2 Program Log
Log
Sources
PCSX2 1.0.0.r5350 - compiled on Aug 1 2012
Savestate version: 0x9a080000
Host Machine Init:
Operating System = Microsoft Windows Vista Home Premium Edition Service Pack
(build 6002), 32-bit
Physical RAM = 3326 MB
CPU name = Intel(R) Core(TM)2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz
Vendor/Model = GenuineIntel (stepping 0B)
CPU speed = 2.394 ghz (4 logical threads)
x86PType = Standard OEM
x86Flags = bfebfbff 0000e3bd
x86EFlags = 20000000
x86 Features Detected:
MMX.. SSE.. SSE2.. SSE3.. SSSE3
Reserving memory for recompilers...
Loading plugins...
Binding GS: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\gsdx32-ssse3-r5350.dll
Windows 6.0.6002 (Service Pack 2 2.0)
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti (9.18.13.623)
Binding PAD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\lilypad-r5350.dll
(GameDB) 9640 games on record (loaded in 529ms)
Binding SPU2: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\spu2-x-r5350.dll
Binding CDVD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\cdvdGigaherz.dll
Binding USB: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\USBnull.dll
Binding FW: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\FWnull.dll
Binding DEV9: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\DEV9null.dll
Plugins loaded successfully.
snaps
sstates
GameIndex.dbf
pcsx2-r5350.exe
portable.ini
SDL.dll
w32pthreads.v3.dll
w32pthreads.v4.dll
Carpetas
pcsx2-r5350.exe Fecha modificación: 01/08/2012 13:34
Fecha de creación: 04/08/2012 9:17
Aplicación
Tamaño: 4,94 MB

إذا اخترت "بدون قرص" عند تشغيل المحاكي، فسيتم تحميل BIOS فقط، حيث يمكنك ضبط الإعدادات والانتقال إلى قائمة بطاقة الذاكرة في الجهاز.

أما إذا كنت قد ضبطت BIOS مسبقًا، فعليك الآن اختيار "ملحق". بهذه الطريقة، ستتمكن من تشغيل اللعبة التي اخترتها في ملحق CDVD الذي قمت بضبطه مسبقًا.

١٢- حسنًا، تم ضبط كل شيء واختيار اللعبة، ولكن لا يزال لدينا المزيد لشرحه. هل تتذكر القائمة الأولى في واجهة المستخدم الرسومية للمحاكي؟


PCSX2 1.0.0
System CDVD Config Misc
Boot CDVD (full)
Boot CDVD (fast)
Run ELF...
Pause/Resume
Load state
Save state
Backup before save
Automatic Gamefixes
Enable Cheats
Enable Host Filesystem
Shutdown
Exit
EMULATOR
PCSX2.NET
Plugin
PCSX2 Program Log
Log Sources
PCSX2 1.0.0.r5350 - compiled on Aug 1 2012
Savestate version: 0x9a080000
Host Machine Init:
Operating System = Microsoft Windows Vista Home Premium Edition Service Pack
(build 6002), 32-bit
Physical RAM = 3326 MB
CPU name = Intel(R) Core(TM)2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz
Vendor/Model = GenuineIntel (stepping 0B)
CPU speed = 2.394 ghz (4 logical threads)
x86PType = Standard OEM
x86Flags = bfebfbff 0000e3bd
x86EFlags = 20000000
x86 Features Detected:
MMX.. SSE.. SSE2.. SSE3.. SSSE3
Reserving memory for recompilers...
Loading plugins...
Binding GS: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\gsdx32-ssse3-r5350.dll
Windows 6.0.6002 (Service Pack 2 2.0)
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti (9.18.13.623)
Binding PAD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\lilypad-r5350.dll
(GameDB) 9640 games on record (loaded in 529ms)
Binding SPU2: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\spu2-x-r5350.dll
Binding CDVD: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\cdvdGigaherz.dll
Binding USB: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\USBnull.dll
Binding FW: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\FWnull.dll
Binding DEV9: D:\emuladores\PCSX2 v100\plugins\DEV9null.dll
Plugins loaded successfully.
SDL.dll
w32pthreads.v3.dll
w32pthreads.v4.dll
Carpetas
pcsx2-r5350.exe Fecha modificación: 01/08/2012 13:34
Aplicación
Tamaño: 4,94 MB
Fecha de creación: 04/08/2012 9:17

إليك بعض الخيارات المهمة:
- تشغيل قرص DVD (كامل): باستخدام هذا الخيار، ستشغل اللعبة من خلال BIOS الخاص بجهاز بلاي ستيشن 2. هذا مهم لأن بعض الألعاب متعددة اللغات، ولكن فقط من خلال BIOS، مما يعني أنه إذا استخدمت طريقة تشغيل أخرى، فستستخدم لغة اللعبة الافتراضية (عادةً الإنجليزية).
- تشغيل قرص DVD (سريع): باستخدام هذا الخيار، ستشغل اللعبة بدون استخدام BIOS (لكنك ما زلت بحاجة إلى BIOS لاستخدام المحاكي). هذه طريقة جيدة إذا كانت اللعبة تدعم لغة واحدة فقط أو تحتوي على مُحدد لغة.
- تشغيل ملف ELF: يتيح لك هذا الخيار تشغيل ملف ELF. تتوفر بعض برامج الغش، مثل برامج Gameshark، بهذا التنسيق، لذا يمكنك تشغيلها بهذه الطريقة.
يُفصل ترك خيارات "النسخ الاحتياطي قبل الحفظ" و"إصلاحات اللعبة التلقائية" و"تمكين نظام ملفات الجهاز" مُفعّلة. يتيح لك خيار الإيقاف المؤقت/الاستئناف، كما هو واضح من اسمه، إيقاف المحاكاة مؤقتًا واستئنافها.
تفعيل الغش: يتيح لك هذا الخيار استخدام ملفات pnach التي تُعدّ غشًا للألعاب، وفي بعض الأحيان يسمح بتشغيل اللعبة في المحاكي. يمكنك تفعيله أو تركه غير مُفعّل.
خروج: للخروج من المحاكي.

13- استخدام حالات الحفظ: لحفظ حالة في PCSX2، انتقل إلى قائمة النظام واختر "حفظ حالة" أو اضغط على مفتاح F1 أثناء اللعب. لتحميل حالة، انتقل إلى قائمة النظام واختر "تحميل حالة" أو اضغط على مفتاح F3.

14- أخيرًا، يمكنك التبديل بين وضعَي العتاد والبرمجيات في GSDX أثناء اللعب بالضغط على مفتاح F9، وهذا مفيدٌ خاصةً عندما لا يُمكن مشاهدة مقاطع الفيديو الخاصة باللعبة إلا في وضع البرمجيات.

15- لالتقاط لقطة شاشة في PCSX2، اضغط على مفتاح F8.

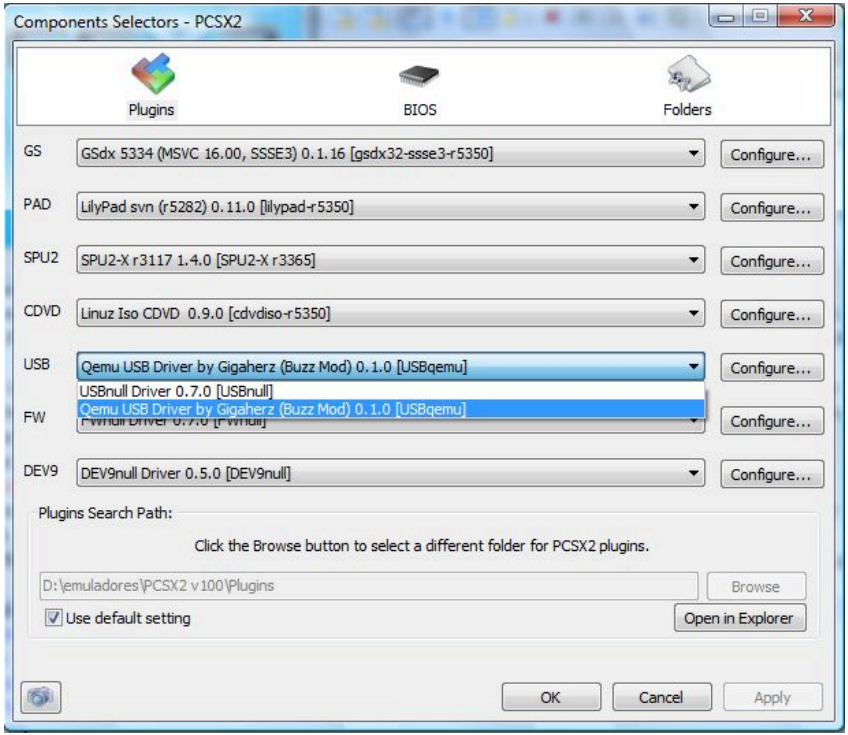
16- تفعيل/إلغاء تحديد السرعة باستخدام مفتاح F4.

كيفية استخدام أجهزة Buzz Buzzers مع برنامج PCSX2 :

هام: لن تعمل ألعاب Buzzers على برنامج PCSX2 إلا باستخدام وحدات تحكم Buzz Buzzers. لقد اختبرت ذلك فقط باستخدام وحدات تحكم Buzz Buzzers السلكية.

1- قم بتنزيل برنامج تشغيل USB من Gigaherz الإصدار 0.1.0 من صفحة التنزيلات الخاصة بنا، ثم استخرجه إلى مجلد الإضافات في برنامج PCSX2.

2- في برنامج PCSX2، انتقل إلى "Config" ثم إلى "Plugins/BIOS selector"، وفي قسم "USB" حدد برنامج تشغيل Qemu USB من Gigaherz (Buzzmod) الإصدار 0.1.0 [USBqemu].



٣- الآن، أغلق برنامج PCSX2.

٤- وصّل سلك USB الخاص بأجهزة Buzzers بأي منفذ USB في جهاز الكمبيوتر. إذا لم يتعرف نظام Windows عليه كوحدة تحكم بـ ٢٠ زرًا، فاتبع الخطوات التالية:
انتقل إلى إدارة الأجهزة، واختر برنامج التشغيل الذي لا يتم تحميله (الذي يحمل علامة تعجب صفراء)، ثم اختر تحديث برنامج التشغيل، وحدد (من قائمة برامج تشغيل Windows) برنامج التشغيل الآخر الذي يوصي به Windows (وهو برنامج Human Interface Device HID). سيتم تحميله وسيظهر كوحدة تحكم ألعاب بـ ٢٠ زرًا (٥ أزرار لكل وحدة Buzz Buzzer، حيث تأتي مع ٤ أجهزة Buzzers).

٥- شغّل برنامج PCSX2 مع أي لعبة تتطلب وحدة تحكم Buzz Buzzer، وستتعرف اللعبة على أجهزة Buzzers الخاصة بك الآن، ويمكنك استخدامها للعب.